Waarschuwing voor gebruikers van projectietelevisie

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op grote televisieschermen.

Epilepsiewaarschuwing

Lees dit eerst voordat je het spel speelt of je je kinderen toestaat ermee te spelen.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken.

Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen.

Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flikkerende lichten.

We adviseren ouders, hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg je huisarts.

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als je te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.



 INHOUDSOPGAVE

 VOLLEDIGE BESTURING

In dit gedeelte van de handleiding worden de verschillende opdrachten beschreven die je nodig hebt om het spel in te stellen en te spelen. Er worden drie primaire controllers beschreven en je kunt de knoppen of toetsen voor alle drie controllers op elke gewenste manier instellen (zie *De besturing instellen* op pagina 7 voor meer informatie).

Algemene spelinstructies

Action	**Gravis™ GamePad Pro™**	**Microsoft® Sidewinder™ GamePad**	**Toetsen-bord**
Speler verplaatsen/ effect	D-Pad	D-Pad	Pijltoetsen
Bal passen/kopbal passen/slidetackle/ naar de bal rennen	Knop **1**/**Rood**	**A**	S
Lange bal/staande tackle	Knop **2**/**Geel**	**B**	A
Schieten/kopbal schieten	Knop **3**/**Groen**	**C**	D
Powerup activeren	Knop **4**/**Blauw**	**X**	W
Sprinten	Knop **8**/**Trigger rechtsonder**	**Linker-trigger**	SHIFT
Van speler wisselen/ speciale actie	Knop **7**/**Trigger linksonder**	**Rechter-trigger**	Q
Spel onderbreken/ START-toets	Knop **9**/ **SELECTEREN**	**START**	SPATIEBALK

Speciale acties

Terwijl je dribbelt met de bal kun je op de speciale-actietoets drukken om iemand te ontwijken die jou wil tackelen. Je kunt de speciale-actietoets ook gebruiken in combinatie met de schiettoets om een extra krachtig schot, de zogenaamde **Schorpioentrap**, te lanceren. Druk tegelijkertijd op de speciale-actietoets en de schiettoets. De speler wipt de bal op en geeft een krachtig schot.








Menubesturing

Actie	GamePad Pro	SideWinder	Toetsen-bord	Muis
Menu-item markeren	D-Pad OMHOOG/ OMLAAG	D-Pad OMHOOG/ OMLAAG	Pijltoetsen	De cursor over de optie bewegen
Opties doorlopen	D-Pad LINKS/ RECHTS	D-Pad LINKS/ RECHTS	Pijltoetsen	Met de linkermuis-knop op de pijlen klikken
Het gemarkeerde item selecteren	Knop **1**/ **Rood**	**A**	ENTER	Met de linkermuis klikken
Annuleren/Terug-gaan naar het vorige scherm	Knop **2**/ **Geel**	**B**	ESC	Met de rechtermuis-knop klikken

 INLEIDING

Het leven is goed in LEGOLAND®. Je staat op het punt deel te nemen aan de kwalificatierondes voor de felbegeerde LEGO® Cup. Maar dat kan zo veranderen. De gemene Brickster en z'n robottrawanten, de Bricksterbots, zijn weer op het dievenpad. Ik zou dus maar uitkijken!

Aan jou de taak om de beste voetbalploeg samen te stellen. Jouw voetbalavonturen brengen je op allerlei interessante plaatsen waar je het moet opnemen tegen de beste voetballers van heel LEGOLAND. Waar brengt de grote finale je heen?

Durf je deze uitdaging aan? Heb jij de techniek in huis om een intergalactische All-Star-aanvaller op Mars met een sliding te tackelen? Freddy Fit, scheidsrechter en razende reporter, en alle vredelievende bewoners van LEGOLAND rekenen op jou. Maak dus de veters van je voetbalschoenen vast, doe je scheenbeschermers om en speel *Football Mania*!



Als je meer wilt weten over dit spel of over andere LEGO producten, bezoek je de website **www.lego.com/software**

Als je meer wilt weten over andere spellen van Electronic Arts™, bezoek je de website **www.ea.com**.

Opmerking: in de bijgesloten installatiehandleiding lees je hoe je technische ondersteuning kunt krijgen.



SNELLE START

Wat is er nou leuker dan een potje voetbal te spelen zonder je druk te hoeven maken over allerlei opties en instellingen? Dit is een eenmalige voetbalwedstrijd voor een tot vier spelers.

1. Selecteer SNELLE START in het Hoofdmenu.
2. Wijs jouw controller(s) toe (zie *Het scherm voor het toewijzen van controllers* op pagina 13 voor meer informatie). Druk op knop **1** om door te gaan.

   Opmerking: je kunt ook het spelsysteem van je ploeg veranderen (zie *Het scherm Spelsysteem* op pagina 13). Nadat je jouw spelsysteem hebt gekozen, selecteer je BEVESTIGEN, druk je op knop **1** en plaats je jouw controller-pictogram terug in de ploegselectiecirkel.
3. Druk op knop **1** om het spel te starten.



HET SPEL INSTELLEN

Je kunt bepaalde instellingen wijzigen die invloed hebben op het hele spel. Zo kun je bijvoorbeeld een moeilijkheidsgraad kiezen, het geluidsvolume regelen en de werking van de controller aanpassen. In dit gedeelte van de handleiding worden de instellingen beschreven die je kunt gebruiken om het spel precies op jouw wensen af te stemmen.

Het spel laden of opslaan

Als je *Football Mania* de eerste keer start, wordt je gevraagd een naam op te geven voor het opslaan van het spel of voor het laden van een spel dat al eerder is opgeslagen. Gebruik de D-pad om een lege plaats voor het opslaan van een naam te markeren en doorloop vervolgens de letters om een naam in te voeren. Je kunt ook het toetsenbord gebruiken om een naam te typen. Druk op knop **1** om de naam op te slaan.

- Nadat je het spel de eerste keer zelf hebt opgeslagen, worden je vorderingen in het spel automatisch opgeslagen.
- Gebruik de D-pad om een opgeslagen spel te markeren en druk vervolgens op knop **1** om dit spel te laden.

Hoofdmenu



SNELLE START	Dit is een eenmalige wedstrijd voor een tot vier spelers. Telkens wanneer je een wedstrijd speelt, is het verloop ervan weer anders. (Zie *Snelle start* op pagina 5 voor meer informatie).
OEFENWEDSTRIJD	Dit spel lijkt op het Snelle start-spel, maar voor dit spel moet je een aantal opties selecteren voordat je begint. Ook voor dit spel geldt een maximum van vier spelers (zie *Oefenwedstrijdmode* op pagina 11 voor meer informatie).
VERHAAL	Dit is de volledige Verhaalmode van *Football Mania* waarin je speelt in allerlei toernooien tijdens je zoektocht naar de Brickster en de LEGO® Cup (zie *Verhaalmode* op pagina 14 voor meer informatie).
TRAININGSZONES	In deze zones leer je het spel met de knoppen of toetsen te spelen. Hier kun je ook extra spelers vrijmaken waarmee je je voetbalteam kunt versterken (zie *Trainingszones* op pagina 16 voor meer informatie).
LEGO CUP	In dit toernooi neem je het op tegen de sterkste ploegen van 32 landen uit de hele wereld (zie *LEGO Cupmode* op pagina 15 voor meer informatie).
OPTIES	Selecteer deze menuopdracht als je de spelinstellingen wilt wijzigen (zie *Het scherm* Opties hieronder voor meer informatie).
TERUG NAAR WINDOWS	Met deze menuopdracht verlaat je *Football Mania* en keer je terug naar Windows.

Het scherm Opties

Via het scherm Opties kun je de instellingen wijzigen voor geluid, besturing, beeld en nog veel meer.

Opmerking: standaardopties worden **vet** weergegeven.



Het geluid instellen

Je kunt het volume regelen van de muziek, de geluidseffecten tijdens het spel en de spraak tijdens de scènes waarin wordt gesproken.



1. Gebruik de D-pad om een van de opties te markeren en om de volumeregelaar voor elke optie te verschuiven.
2. Druk op knop **2** als je klaar bent en je wilt teruggaan naar het menu Opties.

De besturing instellen

Jij bepaalt hoe je met je controller of toetsenbord het spel kunt besturen. Je kunt, als je dat wilt, aan elke actie een nieuwe toets of knop toewijzen. Dit kan elke willekeurige knop of toets zijn. Gebruik de D-pad om de controller-opties boven aan het scherm te doorlopen. Druk vervolgens op OMLAAG op de D-pad om een actie en de bijbehorende knop of toets te markeren. Druk op knop **1** om de knop of toets die aan de actie is toegewezen, te wijzigen. Druk daarna op een nieuwe knop of toets. De naam van de nieuwe knop of toets wordt op de geselecteerde plaats weergegeven.

- Druk op knop **2** om de nieuwe knop of toets die je aan de actie hebt toegewezen, te accepteren en terug te keren naar het menu Opties.
- Markeer de optie STANDAARD en druk op knop **1** als je aan elke actie weer de knop of toets wilt toewijzen die daar oorspronkelijk aan was toegewezen.

Het spel instellen

Gebruik de D-pad om de volgende opties in dit menu te wijzigen:

MOEILIJKHEID	**MAKKELIJK**/GEMIDDELD/MOEILIJK
POWERUPS	**AAN**/UIT
WEDSTRIJDDUUR	Je kunt de duur van de wedstrijden instellen op 4, **6** of 8 minuten.

- Druk op knop **2** om de wijzigingen op te slaan en terug te gaan naar het menu Opties.

Geavanceerde graphics

Je kunt de beeldscherminstellingen aanpassen om de graphics zo goed mogelijk op het beeldscherm van je pc weer te geven. Je kunt op dit scherm de beeldschermadapter selecteren en nog vier andere opties kiezen. Sommige opties kunnen verschillend zijn, afhankelijk van de gebruikte beeldschermadapter. Gebruik de D-pad om de volgende opties in dit menu te wijzigen:

SCHERMMODE	Kies de resolutie. De standaardresolutie is **640x480**. Er zijn instellingen beschikbaar voor 16-bits of **32**-bits kleuren.
ANTI-ALIASING	Hiermee bepaal je hoe glad de randen van de vormen op het scherm worden weergegeven. Hoe hoger de instelling, des te hoger de eisen die aan je pc worden gesteld.
SPELERDETAIL	Selecteer LAAG, GEMIDDELD of HOOG, afhankelijk

	van de mogelijkheden van je pc. Als je de spelers zeer gedetailleerd weergeeft op een langzame pc, kan het spel trager worden.
NIVEAUDETAIL	Selecteer LAAG, GEMIDDELD of HOOG, afhankelijk van de mogelijkheden van je pc.

- Druk op knop **2** om de wijzigingen op te slaan en terug te gaan naar het menu Opties.

Laden/Opslaan

Gebruik de D-pad om de opties in dit menu te markeren. Druk op knop **1** om een optie te selecteren.

OPTIES LADEN	Met deze menuopdracht laad je de nieuwe opties die je op het scherm Opties hebt gewijzigd.
OPTIES OPSLAAN	Met deze menuopdracht sla je de nieuwe opties op die je op het scherm Opties hebt gewijzigd.
SPELBESTANDEN	Kies deze menuopdracht als je spelgegevens wilt laden, nieuwe spelgegevens wilt aanmaken of bestaande spelgegevens wilt verwijderen.

 HET SPEL SPELEN

In dit gedeelte van de handleiding worden de spelregels van het voetbalspel *Football Mania* uitgelegd. Hier wordt ook precies beschreven wat je tijdens een spel op je scherm ziet en wat je kunt doen tijdens onderbrekingen.

De regels van Football Mania

Overzicht

Football Mania is een leuk spel dat in grote lijnen is gebaseerd op het voetbalspel, maar dat wordt gespeeld met teams van zes personen. Veel standaardelementen uit het voetbal die het spel meestal vertragen, zoals ingooien en vrije trappen, zijn uit dit computerspel weggelaten om het tempo erin te houden.

Buiten de lijnen

Rond het speelveld zijn wanden van plasma geplaatst. Spelers kunnen door de plasmawand heenlopen, maar het zal al snel duidelijk worden dat het niet erg slim is om dat te doen. De bal stuit tegen de wand en blijft altijd in het spel. Zo wordt de wedstrijd niet onderbroken en blijft het een boeiend en snel schouwspel.

Wat te doen bij gelijkspel

Als een wedstrijd eindigt in een gelijkspel, komt er een verlenging met sudden death en moeten er vervolgens, als dat nodig is, strafschoppen worden genomen.

Is de wedstrijd geëindigd in een gelijkspel, dan gaat de bal terug naar het midden van het veld en begint de verlenging. In een verlenging met sudden

death wint de ploeg die het eerst een doelpunt maakt, automatisch de wedstrijd. In een langere wedstrijd is ook de verlenging met sudden death in verhouding langer.

Als er geen doelpunt wordt gescoord tijdens de verlenging met sudden death, moeten er strafschoppen worden genomen, een zenuwslopende fase. Elke ploeg mag vijf strafschoppen nemen. De ploeg die de meeste doelpunten maakt, wint. Als beide ploegen evenveel doelpunten scoren nadat ze allebei vijf strafschoppen hebben genomen, is het tijd voor sudden death-strafschoppen. Beide ploegen nemen om de beurt één strafschop. Als de ene ploeg scoort en de andere niet, wint de scorende ploeg de wedstrijd.

Een wedstrijd verliezen

In de Verhaalmode voor één speler heb je vier mogelijkheden als je een wedstrijd verliest:

- Opnieuw een wedstrijd spelen tegen de ploeg die jou net heeft verslagen.
- Een wedstrijd spelen tegen een van de ploegen die je al hebt verslagen.
- Je huidige ploeg wijzigen (zie *Een ploeg wijzigen* op pagina 15).
- Stoppen en naar het Hoofdmenu gaan door op knop **2** te drukken.

Het spelscherm

Terwijl je een wedstrijd speelt en wanneer je een wedstrijd onderbreekt, zijn op het spelscherm veel verschillende symbolen en pictogrammen te zien.

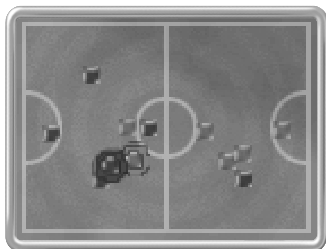


Scorebord en tijdklok

Het scorebord en de tijdklok worden boven aan het scherm weergegeven. De stijl waarin scorebord en tijdklok worden weergegeven, is afhankelijk van de LEGO® spelomgeving die voor de wedstrijd is ingesteld.



Scanner



De scanner is een miniatuurversie van het veld en geeft informatie over de positie van de spelers van jouw ploeg. Je vindt de scanner midden onderaan op het scherm. De vorm van de scanner is gelijk aan de vorm van het veld.

Powerup-indicators

In de linker- en rechterbenedenhoek van het scherm worden de powerup-indicators weergegeven die aangeven welke powerup de thuisploeg en de uitploeg in hun bezit hebben. Het ontwerp van de powerup-indicators verandert mee met de LEGO® spelomgeving waarin de wedstrijd wordt gespeeld.

Pauzemenu

Het scherm Pauze verschijnt als je op de START-toets drukt tijdens een willekeurige fase van een wedstrijd.



SPEL HERVATTEN	Kies deze optie als je wilt doorgaan met de wedstrijd.
SPELSYSTEEM	Je kunt de formatie van jouw ploeg op het veld wijzigen. Maar je kunt de rollen van spelers niet verwisselen (je kunt bijvoorbeeld een keeper niet inwisselen voor een aanvaller). Zie *Het scherm Spelsysteem* op pagina 13 voor meer informatie.

GELUID	Gebruik deze optie om de instellingen voor geluid te wijzigen (zie *Het geluid instellen* op pagina 6 voor meer informatie).
CAMERA	Gebruik deze optie om het camerastandpunt te wijzigen (zie *Het scherm Camera* hieronder voor meer informatie).
SPEL BEËINDIGEN	Gebruik deze optie om de wedstrijd te beëindigen en terug te gaan naar de menuschermen.

Het scherm Camera

Kies een van de zes camerastandpunten van waaruit je de wedstrijd wilt bekijken.

Cameranaam	**Hoek**	**Afstand**	**Hoogte**
Zijlijn	Van opzij	Gemiddeld	Gemiddeld
Hoog	Van bovenaf	Ver	Hoog
Close-up	Van één kant	Dichtbij	Laag
Wijd	Van opzij	Ver	Gemiddeld
TV	Isometrisch	Gemiddeld	Gemiddeld
Van één kant	Van één kant	Gemiddeld	Gemiddeld



OVERIGE SPEELMOGELIJKHEDEN

De bewoners van LEGOLAND® weten wel hoe ze plezier moeten maken. Zo hebben ze allerlei manieren uitgevonden om spelletjes te spelen. Er zijn daarom ook verschillende manieren om *Football Mania* te spelen. Je kunt bijvoorbeeld het Snelle start-spel spelen, dat wordt uitgelegd op pagina 5. Maar daarnaast zijn er nog drie andere manieren om *Football Mania* te spelen: de Oefenwedstrijdmode, Verhaalmode en LEGO® Cup-mode.

Oefenwedstrijdmode

Een Oefenwedstrijd is een eenmalige wedstrijd waarvoor je maar een paar opties hoeft in te stellen, en kan gespeeld worden met één tot vier spelers. Als je een Oefenwedstrijd wilt starten, moet je de volgende drie dingen doen:

1. Selecteer de ploegen.
2. Selecteer het veld.
3. Wijs controllers toe.



Het scherm voor het selecteren van ploegen

Gebruik de D-pad om de ploegen te doorlopen en kies de ploegen die jij aan de wedstrijd wilt laten deelnemen. Als je tegen de computer speelt, moet je ook de ploeg selecteren die door de computer wordt bestuurd. Je kunt ook een eigen ploeg kiezen (een ploeg die je zelf hebt samengesteld) of een hele nieuwe ploeg samenstellen. Om een eigen ploeg samen te stellen of te wijzigen, markeer je een van de eigen ploegen en druk je op knop **1**. Als er al een ploeg bestaat, wordt je gevraagd of je die ploeg wilt selecteren of wijzigen. Anders ga je naar het scherm voor het samenstellen van ploegen (zie *Een ploeg formeren* op pagina 14).



- Als je de knop van een ploeg markeert, verschijnt de naam van de ploeg eronder.

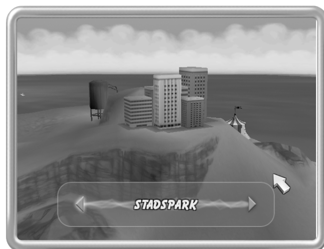
  Opmerking: Naarmate je verder komt in de Verhaalmode (zie *Verhaalmode* op pagina 14), komen er extra ploegen voor jou beschikbaar . Deze ploegen worden toegevoegd aan de lijst in de Oefenwedstrijdmode.

De kleur van de knoppen geeft aan om welke ploeg het gaat:

Kleur	Ploegen
Brons	Ploegen uit de Verhaalmode De uitdaging
Zilver	Ploegen uit de Verhaalmode De achtervolging
Goud	Ploegen uit de Verhaalmode Ruimterace
Blauw	Ploegen uit de Verhaalmode Ruimtetreffen
Groen	Ploeg met spelers uit de Verhaalmode
Rood	Door de gebruiker zelf samengestelde ploegen

- Druk op knop **1** om een ploeg te selecteren.
- De eerste ploeg die je selecteert, is de Thuisploeg en de tweede ploeg die je selecteert, de Uitploeg.
- Druk op knop **1** om de door jouw gekozen ploegen te accepteren.
- Druk op knop **2** om je laatste selectie te annuleren.

Het scherm voor het selecteren van een veld



- Selecteer een veld met behulp van de D-pad, waarmee je van het ene naar het andere veld kunt gaan. De achtergrond verandert steeds en laat de geselecteerde locatie zien.
- Druk op knop **1** om het veld te selecteren en naar het volgende scherm te gaan.

  Opmerking: Naarmate je verder komt in de Verhaalmode (zie *Verhaalmode* op pagina 14 voor meer informatie), komen er extra velden voor jou beschikbaar. Deze velden worden toegevoegd aan de lijst in de Oefenwedstrijdmode.

Het scherm voor het toewijzen van controllers

Als je de ploegen hebt geselecteerd, is nog niet vastgelegd welke ploeg jouw ploeg is. Die keuze maak je op dit scherm. In de middelste kolom met pictogrammen worden de beschikbare controllers weergegeven. Er worden in deze kolom één of meer controllers weergegeven, afhankelijk van het aantal controllers dat op jouw computer is aangesloten. Druk op LINKS of RECHTS op de D-pad, afhankelijk van de ploeg waarmee je wilt spelen. Jouw uiteindelijke keuze wordt gemarkeerd. Op dit scherm kun je ook het spelsysteem wijzigen, zoals in het volgende gedeelte wordt beschreven.

Het scherm Spelsysteem

1. Nadat je je ploeg hebt geselecteerd op het scherm waarop je controllers kunt toewijzen, druk je nogmaals op LINKS of RECHTS op de D-pad om het plaatje van het miniatuurveld te markeren.
2. Druk op knop **1** om het scherm Spelsysteem te openen. Op dit scherm geef je de spelstijl van je ploeg op: VERDEDIGEND, EVENWICHTIG of AANVALLEND. Het plaatje van het veld verandert om aan te geven welk spelsysteem je hebt gekozen.
3. Druk na het selecteren van het spelsysteem op OMLAAG op de D-pad om BEVESTIGEN te selecteren en druk vervolgens op knop **1** om door te gaan of op knop **2** om te stoppen en terug te keren naar het vorige scherm.
4. Plaats het pictogram van je controller weer in de ploegselectiecirkel en druk op knop **1** om door te gaan of op knop **2** om te stoppen en terug te keren naar het vorige scherm.

Verhaalmode

Het verhaal begint bij de LEGO® CUP, het belangrijkste toernooi dat ooit is gespeeld. In dit toernooi bestuur jij een ploeg die je zelf kiest. Als je goed genoeg bent om de LEGO Cup te winnen, mag je die schitterende trofee mee naar huis nemen. Maar dat is nog lang niet het einde van de Verhaalmode. Je bent nog maar aan het begin! Als de gemene Brickster de cup voor je neus wegkaapt, moet je achter hem aan om de cup terug te veroveren. Tijdens de zoektocht naar de cup kom je terecht op mysterieuze eilanden, in besneeuwde valleien, in middeleeuwse kastelen en op allerlei andere plaatsen waar je nog nooit bent geweest.

De Verhaalmode instellen

Als je in de Verhaalmode een wedstrijd wilt starten, moet je de volgende drie dingen doen:

1. Stel ploegen samen en pas ze aan (zie *Een ploeg formeren* hieronder en *Een ploeg wijzigen* op pagina 15)
2. Selecteer een veld (zie *Het scherm voor het selecteren van een veld* op pagina 12 voor meer informatie).
3. Wijs controllers toe (zie *Het scherm voor het toewijzen van controllers* op pagina 13 voor meer informatie).

Een ploeg formeren

Nadat je VERHAAL hebt geselecteerd in het Hoofdmenu, wordt het scherm voor het samenstellen van ploegen weergegeven. Op dit scherm kun je de ploeg van zes spelers formeren waarmee je de wedstrijden in de Verhaalmode wilt spelen. Gebruik de D-pad om de beschikbare ploegen te doorlopen. Naarmate je meer ploegen verslaat in de Verhaalmode, verschijnen er meer ploegen in deze lijst.



- Druk op knop **1** om een ploeg te selecteren. De lijst met spelers in die ploeg verschijnt.

Doorloop de lijst met spelers met de D-pad. Als een speler is gemarkeerd, worden al zijn vaardigheden weergegeven: snelheid, schieten, passen, tackelen en doelverdediging. Druk op knop **1** om een speler aan je ploeg toe te voegen. Ga hiermee door totdat je alle zes spelers hebt toegevoegd.

- Je kunt een speler verwijderen door die speler te selecteren en op knop **1** te drukken.

Nu wordt je gevraagd je ploeg een naam te geven. Gebruik de D-pad om letters te doorlopen en te selecteren. Druk op knop **1** als je klaar bent.

- De ploegen die je in de Verhaalmode samenstelt, kunnen ook in de Trainingszones worden gebruikt (zie *Trainingszones* op pagina 16 voor meer informatie).

In de Verhaalmode kun je tussen de wedstrijden in de structuur van je ploeg wijzigen. Je kunt ploeggenoten omwisselen tegen spelers uit nieuwe teams die tijdens het spel beschikbaar komen.

Een ploeg wijzigen

Nadat je een ploeg hebt geformeerd, kun je wijzigingen in de ploeg aanbrengen door in het volgende menu PLOEG SAMENSTELLEN te kiezen. Voor het wijzigen van een ploeg wordt hetzelfde scherm weergegeven als voor het formeren van een ploeg. Volg de instructies voor het formeren van een ploeg (zie *Een ploeg formeren* op pagina 14 voor meer informatie).

De LEGO® Cup-mode

De LEGO Cup bestaat uit vijf ronden. In de eerste ronde zijn er acht groepen van vier ploegen (32 ploegen). Deze ploegen spelen tegen alle andere ploegen in hun groep (poulesysteem). Aan het einde van deze ronde kwalificeren zich twee ploegen van elke groep voor de volgende ronde. Vanaf de tweede ronde tot aan het einde is het toernooi een afvalrace. Eén keer verliezen en je ligt eruit! De derde ronde, oftewel de kwartfinale, wordt gespeeld door de winnaars van de acht wedstrijden uit de tweede ronde. De halve finale wordt gespeeld tussen vier ploegen en de finale wordt gespeeld door de twee beste ploegen.

De LEGO Cup-toernooischermen

Ploegen selecteren

Op het eerste scherm dat je ziet in de LEGO Cup-mode, kies je het land waarvoor je in het toernooi wilt spelen. Gebruik de D-pad om alle ploegen te doorlopen. Druk op knop **1** om een ploeg te selecteren.



Nadat je een ploeg hebt geselecteerd, heb je de volgende keuzemogelijkheden:

VOLGEND SPEL	Met deze opdracht ga je door naar het scherm waarop je controllers kunt toewijzen (zie *Het scherm voor het toewijzen van controllers* op pagina 13) en vervolgens naar de wedstrijd.
RESULTATEN	Op het scherm Resultaten worden de punten weergegeven die elke ploeg heeft verzameld. In het puntensysteem worden 3 punten toegekend voor een gewonnen wedstrijd en 0 punten voor een verloren wedstrijd. In de LEGO Cup-mode komt gelijkspel niet voor. Alle wedstrijden worden zo nodig verlengd en eventueel beslist met een serie strafschoppen.

- Gebruik de D-pad en druk vervolgens op knop **1** om de ploeg te selecteren waarvoor je meer gedetailleerde resultaten wilt bekijken.

Deze opties worden na elke wedstrijd weergegeven.

- De LEGO Cupgroepswedstrijden (eerste ronde) worden allemaal gespeeld in het Groepsfasenstadion. Maar de Kwartfinale, Halve finale en Finale worden in speciale stadions gespeeld.

Als je je niet plaatst voor de volgende ronde, mag je niet meer meedoen aan de competitie. Als je je wel plaatst, kun je de opdracht VOLGEND SPEL selecteren.

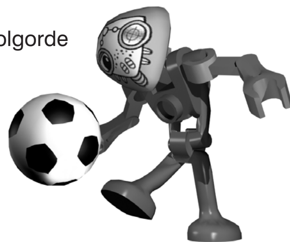
Overige LEGO® Cup-ronden

De schermen voor de Tweede ronde, de Kwartfinale, de Halve finale en de Finale van de LEGO Cup lijken allemaal op elkaar. Op deze schermen zie je welke ploegen nog in het toernooi zitten en welke ploegen tegen elkaar moeten spelen.

Als je op knop **1** drukt, ga je naar jouw wedstrijd. Aan het einde van elke wedstrijd, keer je terug naar deze schermen en kun je de resultaten van alle wedstrijden bekijken. Als je je kwalificeert, ga je door naar de volgende ronde, behalve na de finale natuurlijk.

Trainingszones

In de Trainingszones kun je je voetbalvaardigheden, zoals passen, dribbelen en tackelen, aanscherpen. Er zijn zes zones waarin zes verschillende LEGO spelomgevingen worden weergegeven. Je kunt deze zones maar in één volgorde doorlopen. Nadat je een trainingszone hebt geselecteerd, moet je een speler selecteren en een controller toewijzen om te beginnen.



1. Door de poort

Vaardigheid die wordt getest: Dribbelen
Omgeving: LEGO City



Deze training begint midden op een bouwterrein. Je hebt de bal aan de voet en om je heen zie je een cirkel van beveiligingspoorten. Het lichtje van een van de poorten begint te knipperen en een tijdklok op het scherm begint met aftellen. Jij moet proberen om binnen de toegestane tijd met de bal door de poorten te dribbelen in de volgorde die wordt bepaald door de knipperende rode lichtjes.

Als je één ronde met succes hebt afgesloten, ben je er nog lang niet, want na elke succesvolle trainingsronde wordt het aantal poorten groter. Bovendien knipperen de lichtjes van de poorten elke ronde in een willekeurige volgorde, dus de route is steeds weer anders. Als je alle ronden binnen de tijd voltooit, wordt er een speler met speciale vaardigheden vrijgemaakt, die je aan je ploeg kunt toevoegen (zie *Spelers vrijmaken* op pagina 20 voor meer informatie).

2. Chaos in het ravijn

Vaardigheid die wordt getest: Schieten
Omgeving: Fort in de woestijn

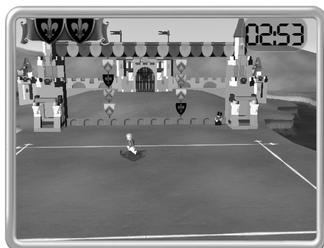


Je moet proberen het bouwen van Fort LEGOREDO te stoppen door op het fort te schieten. Stenen vallen uit de lucht en voor je neus wordt het fort langzamerhand groter. Om het nog moeilijker te maken ligt er een ravijn tussen jou en het fort. Probeer de bouw van het fort zo lang mogelijk te vertragen door doelwitten te raken en zo veel mogelijk schade aan te richten.

Als je dat lukt, wordt er een speler met speciale vaardigheden vrijgemaakt, die je aan je ploeg kunt toevoegen (zie *Spelers vrijmaken* op pagina 19).

3. Draai de schilden

Vaardigheid die wordt getest: Passen
Omgeving: Toernooiveld



Op het toernooiveld staan diverse palen en op elke paal zijn schilden gestapeld. Elk schild heeft een ander patroon of kleur. Je moet proberen de reeks schilden op de onderste rij van de palen in overeenstemming te brengen met de reeks schilden die in de linkerbovenhoek van het scherm wordt weergegeven. Je kunt dit doen door de bal naar de schilden te passen. De schilden draaien en passen de bal dan naar jou terug. Het schild dat je hebt geraakt, verdwijnt en de stapel schilden zakt naar beneden. Zodra het patroon op de palen overeenkomt met het patroon boven aan het scherm, verdwijnen de schilden van de stapel en verschijnt er een nieuwe reeks schilden. Als je alle ronden binnen de tijd voltooit, wordt er een speler met speciale vaardigheden vrijgemaakt, die je aan je ploeg kunt toevoegen (zie *Spelers vrijmaken* op pagina 20).

4. Mummiemanie

Vaardigheid die wordt getest: Tackelen
Omgeving: Tombe van de mummies



Mummies komen al dribbelend met ballen het scherm op gerend. Jij moet ze tackelen om de ballen te pakken te krijgen voordat de mummies jouw vrienden onder aan het scherm bereiken. Wanneer je een mummie tackelt,

verliest deze de bal en gaat hij in rook op. Houd er rekening mee dat niet alle mummies zich op dezelfde manier gedragen.
Probeer te voorkomen dat de mummies het einde van de tombe bereiken, anders ben je nog niet jarig! Als je de tombe met succes weet te verdedigen tegen de mummies, wordt er een speler met speciale vaardigheden vrijgemaakt, die je aan jouw ploeg kunt toevoegen (zie *Spelers vrijmaken* op pagina 20).

5. Schiet de buit

Vaardigheid die wordt getest: Verdedigend koppen
Omgeving: Haven van de piraten



Piraten boven aan het scherm vuren kanonskogels af op jouw stapels goud onder aan het scherm. Jij moet proberen om de kanonskogels te onderscheppen voordat al het goud wordt vernietigd. Dit kun je doen door ze terug te koppen, op de slof te nemen of met je lichaam te blokkeren. Er zijn meerdere kanonnen en deze beginnen te schieten zodra de piraten ze afvuren. Als al je goud is vernietigd, is het spel afgelopen. Bescherm de buit om een speler met speciale vaardigheden vrij te maken, die je aan jouw ploeg kunt toevoegen (zie *Spelers vrijmaken* op pagina 19).



6. Koude kunstjes

Vaardigheid die wordt getest: Voetbalvaardigheden
Omgeving: IJsvlakte



Freddy Fit geeft je een aantal opdrachten die je moet uitvoeren in een normale *Football Mania*-omgeving. Binnen een beperkte tijd moet je bewegingen maken, powerups op de juiste manier gebruiken of een doelpunt scoren, en dat allemaal tegen een zeer goeie en ervaren ploeg. Als je deze zware training overleeft, wordt er een speler met speciale vaardigheden vrijgemaakt, die je aan jouw ploeg kunt toevoegen (zie *Spelers vrijmaken* op pagina 20).

Spelers vrijmaken

Telkens wanneer je een trainingszone voltooit, wordt er een extra speler vrijgemaakt. De speler die is vrijgemaakt, is beschikbaar op het scherm voor het samenstellen van ploegen (zie *Een ploeg formeren* op pagina 14). De vaardigheden van de nieuwe speler die wordt vrijgemaakt als je een Trainingszone met succes hebt voltooid, komen overeen met de vaardigheden die je leert beheersen in die zone. De speler die je vrijmaakt in de zone Door de poort kan bijvoorbeeld geweldig goed dribbelen.

Niveau	Vrijgemaakte speler	Vaardigheid
Door de poort	Steve Sixpence	Dribbelen/snelheid
Chaos in het ravijn	Shane Sharpshoot	Schieten
Draai de schilden	Heer Pinpoint	Passen
Mummiemanie	Eddie Elbow	Tackelen
Schiet de buit	Horatio Header	Koppen
Koude kunstjes	Reigel	Meerdere vaardigheden

 SPELEN MET MEERDERE SPELERS

Je weet pas echt hoe goed jij bent als je tegen je vrienden speelt. Een *Football Mania*-spel kan worden gespeeld met maximaal vier (menselijke) spelers die elk een apart onderdeel van de actie besturen.

De Oefenwedstrijdmode voor meerdere spelers

In de Oefenwedstrijdmode voor meerdere spelers, kunnen jij en je vrienden tegen elkaar spelen op één scherm. Je kunt het spel helemaal naar eigen idee aanpassen. Zo kun je kiezen of je wel of geen powerups wilt gebruiken. Er zijn twee variaties:

Tegen elkaar

Twee samenwerkende spelers

In deze mode voor meerdere spelers kun je kiezen uit alle vrijgemaakte speelvelden.

De Verhaalmode voor meerdere spelers

Als jullie met zijn tweeën zijn, kun je twee controllers aansluiten zodat je samen de Verhaalmode kunt doorlopen. Jullie spelen allebei tegelijk in dezelfde ploeg tegen de computer.

Het spelen met meerdere spelers verloopt in de Verhaalmode iets anders dan in de Oefenwedstrijdmode. Jullie kunnen je ploeg kiezen uit alle vrijgemaakte spelomgevingen. De spelers worden vervolgens toegewezen aan het begin van elke wedstrijd.

De LEGO® Cup-mode voor meerdere spelers

In de LEGO Cup-mode kun je met meerdere spelers precies zo spelen als in de Oefenwedstrijdmode. Het enige verschil is dat jullie in de LEGO Cup-mode strijden om de Cup, wat de wedstrijden natuurlijk nog spannender maakt. Hier hebben jullie ook twee spelopties:

Tegen elkaar

Twee samenwerkende spelers

POWERUPS

In dit gedeelte van de handleiding worden de beschikbare powerups in het spel beschreven. Je leest hier hoe powerups eruitzien en hoe ze werken.

Typen Powerups



Steel de bal Met deze powerup wordt de bal van de huidige plaats geteleporteerd naar de speler die door jou wordt bestuurd.



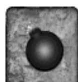
Snelheidsduivel Hiermee maak je de door jou bestuurde speler veel sneller.



Omgekeerde besturing Hiermee draai je de besturing van je tegenstander om.



Raketbal Hiermee verander je de bal in een raket die rechtstreeks op het doel van de tegenstander afvliegt. De raket kan maar liefst twee spelers raken voordat ie ontploft en weer in een bal verandert.



Bombal Hiermee verander je de bal in een tikkende bom. Als de lont op is...BOEMMM! Alle tegenstanders in de buurt (behalve de keeper) worden omvergeblazen.



Krachtpatser Deze powerup zorgt voor een ondoordringbaar krachtveld rondom de speler die je bestuurt. Helaas blijft dit krachtveld maar kort bestaan. De krachtpatserspeler wordt weer een gewone speler na twee tackles (of botsingen met tegenstanders). Deze powerup kan niet worden overgedragen aan een andere speler.



Geef hier Hiermee steel je de powerup van je tegenstander, als deze er een heeft.



Lukraak Bij deze powerup moet je maar afwachten wat je krijgt! Het kan *van alles* zijn. Nadat er een willekeurige powerup is geselecteerd, moet je deze activeren door op knop **4** te drukken.

Powerups verzamelen

Powerups op het veld zijn pictogrammetjes in een klein glazen doosje. Je kunt deze powerups in de wacht slepen door er overheen te rennen. Zo simpel is dat!

Powerups gebruiken

Als je eenmaal een powerup in je bezit hebt, verschijnt deze onder aan het scherm op de plaats die is toegewezen aan jouw ploeg. Voor elke ploeg kan steeds maar één powerup worden bewaard. Als je een andere powerup op de kop wilt tikken, moet je eerst de powerup die je nu hebt, activeren.

- Activeer een powerup door op knop **4** te drukken.

Powerups in een spel met meerdere spelers

Elke speler kan een powerup bemachtigen, die dan onder aan het scherm in de powerup-inventaris van de ploeg wordt weergegeven. Een powerup kan door een willekeurige speler op elk gewenst moment worden gebruikt, dus je moet goed met elkaar samenwerken.



CREDITS

Silicon Dreams Studio Limited

Conceptontwerp: David Rutter, Mark James, Andy Hersee
Spelontwerp: Football Mania Team
Met bijzondere dank aan: Andy Lee
Hoofdprogrammeur: Mark James
Programmeurs: Iain Hutchison, Ian Tomkins, Mark Newington, Bob Dawe, Garry Brady, Dave Malcolm, Roxby Hartley, Giles Park, Theodore Ntogiakos
Pc-engine en bibliotheken: Leigh Davies, Jon Story
Console-engine en bibliotheken: Rod Mack, Andy Sage
Programmeurs van hulpprogramma's: Dave Malcolm, Tim Pynegar
Programmeurs van aanvullend materiaal: Andy Hersee, Adrian Cook, Martin Nicholas
Hoofdontwerper: Dave Whitehead
Vormgeving van de personages: Nina-Simeone Drabwell, Jonathan O'Connor, Brian Hartley
3D-vormgeving en achtergronden: Nina-Simeone Drabwell, Dave Whitehead, Brian Hartley, Mike Snowdon, Gav Cooper, Kevin Wicks, Shane Mitchell, Jonathan O'Connor
Met dank aan: Michael Leslie
Animatie van de personages: Jonathan O'Connor, Alex Montagnani, Ian Lovell, Simon Hodgkiss
Producer: David Rutter
Co-producer: John Jennings
Tests: Troy Lonergan
Muziek en geluidseffecten: John Hancock, Stafford Bawler
Managing Director: Gavin Cheshire
Technisch manager: Andy Hersee
Art-manager: Nina-Simeone Drabwell
PR-manager: Dene Landucci
Technische ondersteuning: Martin Smith, Jason Sheldon
Met speciale dank aan: Geoff Brown, Darren Drabwell, Linda Richardson, Katie Cromwell, Victoria Stacey, Linda Clarke, Carole O'Neill, Helena Giles en iedereen van Silicon Dreams Studio en Kaboom Studios

LEGO®

Vice-president van Software wereldwijd: Tom Stone
Productieleider: David Ratcliffe
Hoofdproducer: Darren Potter
Producer: Dan Llewellyn
Co-producer: Lawrence Doyle
Directeur Software Operations: Kevin Turner
Projectmanager: Geoff Smith
Technisch directeur: Ian Johnson
Softwareanalist: Warren Leigh
Brand director wereldwijd: Sean Ratcliffe
Marketingmanager: Sara Marshall
Hoofd Business Affairs: Clive Illenden
Executive Business Affairs: Staci Kalama
Manager marktonderzoek: Tim Price
Met dank aan: iedereen van LEGO Software voor de feedback en ondersteuning

Electronic Arts Redwood Shores

Productie

Executive Producer: Dave Ross
Co-producer: Michael Ress
Productieleider Int'l: Atsuko Matsumoto
Productiespecialist Int'l: Jonathan Silverman
Hoofdproductmanager: Steve Perkins
Productmanager: Anne Kain
Public Relations: Nyla Comisso, Tim McDowd
Pakketprojectmanagement: Scott Gillette
Studiowerk: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco
Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko
Documentatie: Kevin Lamb, Lambo Creative
Redactie documentatie: Dan Davis
Kwaliteitscontrole: Simon Steel, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Ben Smith, Russell Medeiros

Configuratietests: Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales, Angelo Bayan

Manager tests: Kurt Hsu
Projectsupervisor: Ludon Lee
Hoofdtester: Justin Mcleod

Assistent-hoofdtester: Andrew Cook
Testers: Michael Cribbin, David Higuchi, Charles Paw, Jason Ng, Isa Abdul-Aziz, Zach Mumbach, Stewart Graff

Met speciale dank aan: Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans, Josh Hendren, Paul Armatta, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt Mcknight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

Electronic Arts Europe

Projectmanager lokalisatie Europa: Isabelle Martin
Lokalisatiemanagers: Zweden – Rebecca Persson; Italië – Micaela Belluzzo; Duitsland – Michaela Bartelt; Frankrijk – Christine Jean; Spanje – Luis Pines
Lokalisatiecoördinatoren: Zweden – Mia Opancar; Duitsland – Bettina Bachon; Verenigd Koninkrijk – Rebecca Gordon; Spanje – Jose Luis Rovira
Vertalers: Zweden – Magnus Jildestad; Italië – Project Synthesis; Duitsland – Britta Haimüller, Nadine Monschau, Robert Böck; Frankrijk – Nathalie Duret; Verenigd Koninkrijk – Gerry Mcginley; Spanje – Enrique Sanchez-Real
Taaltests: Zweden – Jesper Broström; Italië – Project Synthesis; Duitsland – Dirk Vojtilo; Frankrijk – Lionel Berrodier; Spanje – Antonio Yago, Jose Ramon Sagarna; Verenigd Koninkrijk – Dave Fielding
CQC-bedrijfsmanager Europa: Linda Walker
CQC-testmanager Europa: Jean-Yves Duret
CQC-testsupervisor Europa: David Fielding
CQC-hoofdtesters Europa: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson
CQC-testteam Europa: James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Fritz Ehlers, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Ramon Mella Alvarez, Gary Napper, Tuire Ollila, Ian Smithers, Steffen Thjell-Moller, Iain Willows
CQC-platformmanager Europa: James Featherstone
CQC-platformspecialisten Europa: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman
Productiemanager: Jenny Whittle
Account-executive: Silvia Byrne
Creative accountmanager: Candice Westman
Lay-out documentatie en coördinatie vertaalwerk: Paul Ryan
Coördinatie weblokalisatie: Ai-Lich Nguyen
Coördinatie materialen: Emma Ward

Studiowerk: Anne Miller, Phil Jones
Marketingmanager Europa: Susann Oelschlegel
Assistent-marketingmanager Europa: Christian Sponziello

Heb je technische ondersteuning nodig? in de bijgesloten installatiegids lees je hoe je technische ondersteuning kunt krijgen.

Mededeling

ELECTRONIC ARTS BEHOUDT HET RECHT VOOR, VERBETERINGEN AAN HET PRODUCT DAT IN DE HANDLEIDING BESCHREVEN WORDT AAN TE BRENGEN, ZONDER DAAR VOORAF KENNIS VAN TE GEVEN.

ELECTRONIC ARTS GEEFT HIERBIJ GEEN GARANTIES, VOORWAARDEN OF VERGOEDINGEN, RECHTSTREEKS OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DEZE HANDLEIDING, DE KWALITEIT ERVAN, DE HANDELBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DEZE HANDLEIDING WORDT GELEVERD ALS BIJ AANSCHAF. ELECTRONIC ARTS KENT BEPAALDE BEPERKTE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE SOFTWARE EN DE MEDIA WAAROP DEZE IS OPGESLAGEN. IN GEEN GEVAL KAN ELECTRONIC ARTS VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE DIRECTE OF INDIRECTE SCHADE OF SCHADE VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK.

DEZE TERMEN EN VOORWAARDEN BEÏNVLOEDEN DE GRONDWETTELIJKE RECHTEN VAN DE CONSUMENT NIET, ZOLANG DE KOPER EEN CONSUMENT IS DIE DE GOEDEREN VERWERFT ZONDER VERDERE HANDELSDOELEINDEN

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit software-product, dat het opslagmedium waar de software op vastgelegd is, vrij van defecten in materiaal of werking is, tot 12 maanden na aanschafdatum. Indien het door u gekochte product enig gebrek vertoont, kunt u dit binnen de garantietijd van twaalf (12) maanden bij de verkoper tegen een deugdelijk exemplaar omruilen. Deze garantie is beperkt tot het geval van gebreken die voorafgaand aan de levering zijn ontstaan. Deze garantie is niet geldig en niet toepasbaar in het geval dat het defect het gevolg is van misbruik, onverantwoord gebruik, onjuiste behandeling, verwaarlozing of slijtage.

Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze.



 CONTACTGEGEVENS

Mocht je vragen hebben betreffende dit product dan kun je contact opnemen met onze afdeling Customer Support op onderstaand telefoonnummer.

Vanuit Nederland **020 658 99 88**

Vanuit België **+31 20 658 99 88**

Dit telefoonnummer is te bereiken op werkdagen van 09:30 tot 12:30 en van 14:00 tot 17:00.

Let op: dit telefoonnummer is niet gratis, de standaard telefoontarieven zijn hier van toepassing, voor Nederland het nationaal tarief en voor België het internationaal tarief.

Je kunt ons ook bereiken per e-mail op onderstaand e-mail adres.

nl-support@ea.com

Daarnaast kun je ons ook schrijven op onderstaand adres.

Electronic Arts Benelux
Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Rijk Triport
Nederland